

Tipo	Nombre	Potencia	Precisión	esEstado	Efecto						
AGUA	Impulso acuático	60	100	NO	Aumenta Velocidad en 1.5 por el resto del combate						
AGUA	Marea viva	75	100	NO	Potencia*1.15 Cada vez que se usa este ataque de forma consecutiva.						
AGUA	Coriente Marítima	100	100	NO	20% Reducir la velocidad del oponente						
AGUA	Hidrobomba	120	90	NO	—						
AGUA	Refuerzo Acuático	0	100	SI	cura un 30% de salud, 60% si oleaje fue activado este turno (fue atacado durante el turno anterior)						
FUEGO	Brasa Ígnea	50	100	NO	Potencia*1.15 a todos sus movimientos por el resto del combate.						
FUEGO	Rueda Fuego	80	100	NO	Aumenta Velocidad en 1.2 por el resto del combate						
FUEGO	Disparo Magma	100	100	NO	—						
FUEGO	Erupción	150	90	NO	solo 150 potencia al 100% de vida, potencia se calcula a partir del hpActual						
FUEGO	Avivar	0	100	SI	Autoinflige 5% hpActual, multiplica el daño en 1.15 y sube la velocidad en 1.15 por el resto del combate						
PLANTA	Hoja Navaja	60	100	NO	20 % de bajar Precisión del rival en 15 puntos						
PLANTA	Bomba espora	75	100	NO	20 % de bajar un 50% la velocidad del contrincante.						
PLANTA	Asta Drenaje	90	95	NO	El usuario cura 50 % del daño infligido						
PLANTA	Tormenta Pétalo	120	90	NO	—						
PLANTA	Crecimiento	0	100	SI	Aumenta hpTOTAL y hpActual 1.2% hasta finalizar el combate						
DRAGÓN	Mordida Dracónica	70	100	NO	30 % de hacer retroceder al rival (rival no puede atacar sgte. turno)						
DRAGÓN	Garra Dragón	80	100	NO	30 % de subir potencia y velocidad por 1.2						
DRAGÓN	Pulso Dragón	100	100	NO	20 % de bajar Precision del rival en 10 puntos						
DRAGÓN	Draco meteoro	120	80	NO	—						
DRAGÓN	Danza Dragón	0	100	SI	Aumenta potencias y Velocidad del usuario en 1.5						
SIN TIPO	Protección	0	—	SI	Siempre va primero, anula cualquier daño, falla si se usa más de una vez consecutiva.						
SIN TIPO	Rugido	0	100	SI	Obliga al rival a cambiar de Javaling, si solo tiene 1, reduce la velocidad rival en un 20%						

No es obligación usarlos, solo son de apoyo, los balanceé como pude, si consideran que alguno quedó muy desbalanceado pueden cambiar su implementación o descripción.

Se les solicita además, que implementen una acción que permita leer la descripción del movimiento como ayuda para el corrector o, incluir en el readme una sección con la lista de movimientos y qué realiza cada uno.